

El movimiento en un solo cuadro:

Diseño de poses de actitud para caracterizar cada personaje, como paso fundamental previo a la etapa de animación.

**Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Seminario de Animación
Titular: Emilia Casal
JTP: Miguel Rivero
PROYECTO DE ADSCRIPCIÓN
Prof. Noelia Belén Meza
Años: 2015-2017**

“La animación es arte en movimiento.

Es más, es el arte del movimiento”

Kit Laybourne

Animar, es una palabra con un significado tan amplio como complejo. “Dar vida” es una expresión poética dotada de gran contenido técnico y estético en el contexto del film de animación. El maestro Norman McLaren, afirma: “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan. Lo que pasa entre cada fotograma es más importante que lo que sucede en cada fotograma”. Esta es la base de todo film animado, por lo tanto, no es extraño que el estudio detallado y exhaustivo del movimiento sea fundamental para todo aquel que quiera adentrarse en el mundo de la animación. El decidir cómo se mueven los objetos es tan importante como determinar cómo lucen, o incluso más. Ningún personaje será funcional para animación si su movimiento es inexpresivo, por más bonito que sea. Sin embargo, ese “destello de vida” no es algo que se evidencia de forma pura y exclusiva en el momento en el que unimos los fotogramas que conforman de forma secuencial el movimiento, sino que ya puede identificarse en etapas previa y para que funcione debe producirse en diferentes niveles. Es en el acto de manipular formas y líneas inanimadas para dar ilusión de vida en donde se encuentra una de las claves de este arte y su verosímil. Este ensayo tiene como objetivo socavar en la instancia por demás compleja entre el diseño corpóreo del personaje, su materialización y el comienzo de la aventura de la animación en sí. Ese momento en donde el personaje no se mueve concretamente pero cuenta con un cinetismo dado por las características plásticas de su pose. Esto implica una toma de decisiones que llevan a un diseño del movimiento plasmado en las llamadas model sheets y desarrollado con posterioridad en los extremos de la animación. Ese movimiento sin movimiento tan complejo y en ocasiones subestimado, hará la diferencia a la hora de dar vida. Desde los principios de la animación ortodoxa, definida por Paul Wells¹, hasta el generoso Kit de supervivencia del animador de Richard

¹ Wells, P., (1998), *Understanding Animation*, London, UK - New York, USA, Routledge.

Williams², los autores buscan orientar a través de valiosísimas ideas y métodos que han sido efectivos en su experiencia. Pero la realidad es que nadie puede enseñar a otro un método preciso y versátil para diseñar un personaje y su movimiento. Este proceso de diseño depende exclusivamente del artista y de las necesidades del personaje en sí. Por eso, este desarrollo se orienta sobre todo, a comprender, a partir del análisis de grandes elementos del diseño del movimiento, el funcionamiento de cada detalle en la configuración de estos personajes del mundo de la animación y cómo responden a una coherencia estética particular. Los mismos son producto de búsquedas plásticas y técnicas, que parten de un guion literario y de una página en blanco hasta llegar a un personaje que respira, se mueve, se enoja o llora de alegría, con motivaciones, objetivos y sueños. La capacidad de observación será clave en esta instancia, ya que creatividad y observación son las dos armas del animador. Pero, como explica Sáenz Valiente³, no debe ser una observación distraída, sino que el animador debe poder generar un archivo de los efectos que producen el estado anímico y, agrego, la personalidad, en el movimiento. Cuando hablamos de expresiones del individuo no hablamos sólo de lo facial, sino, sobre todo, expresar con la totalidad del cuerpo. Como se anticipó, resultado de este proceso será el desarrollo de una model sheet, es decir, una hoja que describa los movimientos claves del personaje, las reglas del mismo a través de las llamadas Attitude poses. Se suele hacer una guía por personaje que implica una serie de hojas

² Williams, R., (2001), *The Animator's Survival Kit Animated*, London, UK - New York, EE.UU, Faber and Faber.

³ Sáenz Valiente R., (2006), *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva*, Buenos Aires, Argentina, Ediciones de la Flor.

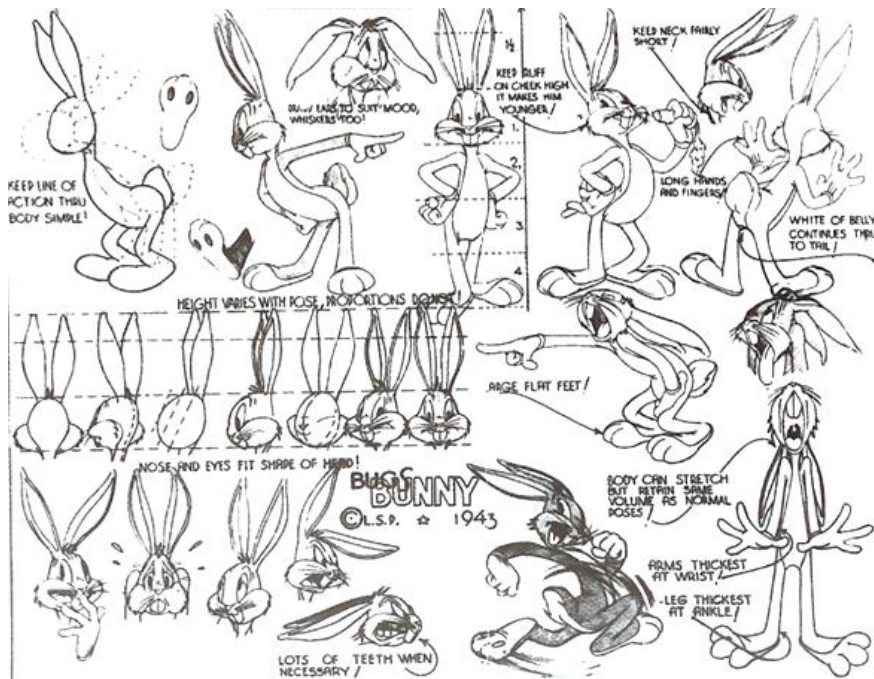


Ilustración 1

específicas del personaje. En la Ilustración 1 puede apreciarse un ejemplo de model sheet u hoja de personaje de Bugs Bunny (1940, Warner Bros.), con indicaciones de proporciones, de formas del cuerpo que deben mantenerse, movimientos particulares de las manos e incluso posturas a las que tenderá su cuerpo según el estado del personaje. Eric Goldberg⁴, en sus desarrollos, define una pose de actitud o "Attitude Pose" como una postura que expresa con el cuerpo completo lo que un personaje siente y piensa, sin

importar si se emplean píxeles, puppets o lápiz y papel. Implica una habilidad para transmitir exitosamente a la audiencia

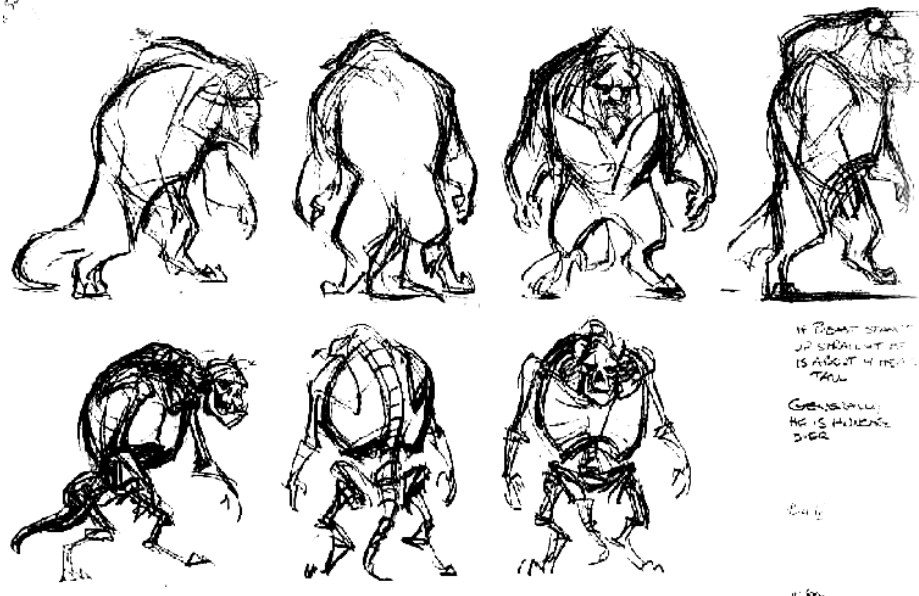
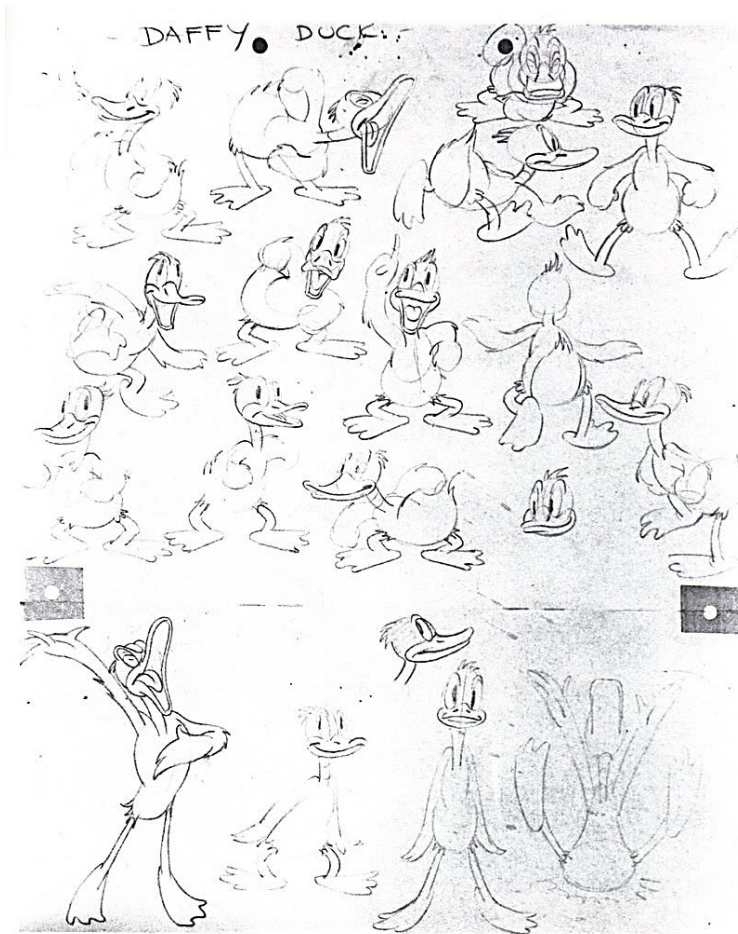


Ilustración 2

en las que se colocan todas las instrucciones necesarias sobre el mismo. Son de gran utilidad para el animador durante su trabajo, ya que en esa se encuentran desglosadas expresiones corporales y faciales más comunes y

⁴ Goldberg, E., (2008), *Character Animation Crash Course*, Los Ángeles, USA, Silman-James Press.

lo que un personaje quiere expresar en una sola imagen. Usando poses fuertes nos aseguramos de que la lectura sea clara y se intensifique la animación completa. Estas poses son fundamentales ya que definen quién es nuestro personaje. Según su personalidad, posará de diferentes maneras. En la Ilustración 2, podemos ver como la pose de la Bestia (Disney, 1991), nos habla de la amargura y el enojo de un personaje agresivo y tosco dado su tamaño, pero a la vez sensible e inseguro. El bocetado siempre



es una buena forma de empezar para desarrollar una buena actuación, una pose de actitud sólida y por lo tanto, un model sheet acorde. Se usan bocetos miniaturas o Thumbnails para hacerse una idea rápida y que no conlleve mucha elaboración o detalle de cómo deberían ser las poses en una escena. Por ejemplo, los bocetos de acciones de Donald (Disney, 1934) en Ilustración 3.

Ilustración 3

Quizás el primer paso es el más difícil de dar. Las condiciones de producción pueden determinar mucho. Uno puede partir de un guión literario en el que podamos extraer información sobre el personaje ¿Quién es? ¿Qué busca? ¿Cómo actúa? ¿De dónde viene? y/o podemos partir del inspirador diseño del mismo o concept art. Más allá de esto, lo importante es que, como afirma Eric Goldberg⁵ “Debes conocerlo de pies a cabeza”. Es necesario profundizar en todos los aspectos del personaje de forma coherente hasta

⁵ Goldberg, E., (2008), *Character Animation Crash Course*, Los Ángeles, USA, Silman-James Press.

que pueda responder cualquier cosa sobre él. De todas maneras quizás el paso definitorio que hará que el personaje sea exitoso y atractivo al público, que en definitiva es el principal objetivo, es creer en su existencia. Si el diseñador no cree en su personaje, no lo reconoce como sujeto, es muy difícil que pueda dotarlo de los detalles necesarios para conformarlo como un ser en movimiento con pasado, presente y futuro. Si nosotros no creemos en él, el espectador tampoco lo hará y todo el proceso sería en vano, ya que complejizaría el cumplimiento de su objetivo: darle la mano al espectador e introducirlo en la narrativa.

Una vez que se tiene con claridad definido este punto, es importante que todas las decisiones posteriores impliquen una declaración firme y convincente. No se debe ser ambiguo en el enfoque. Un consejo reiterativo en todos los autores abordados, incluso siendo estos provenientes de diferentes ramas es: boceta hasta que tenga ese enfoque

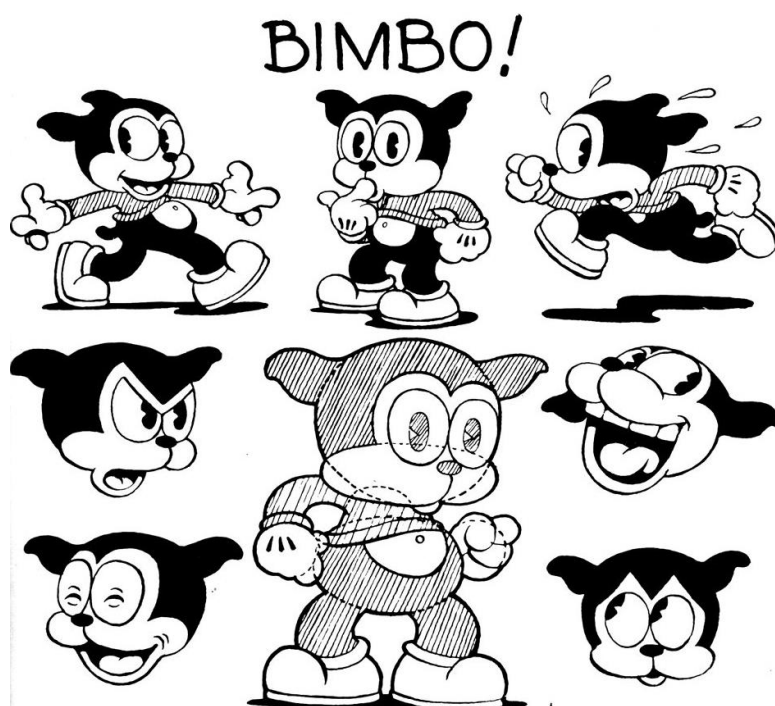


Ilustración 4

claro y convicción. Sé valiente y decisivo en todo lo que produzcas a partir de ese momento. Esbozar las poses de caminata y corrida es una herramienta valiosa y una buena opción para empezar a definir cómo se mueve el personaje previo a la etapa de animación, ya que nos dará una idea de distribución de fuerzas, por ejemplo. Podemos

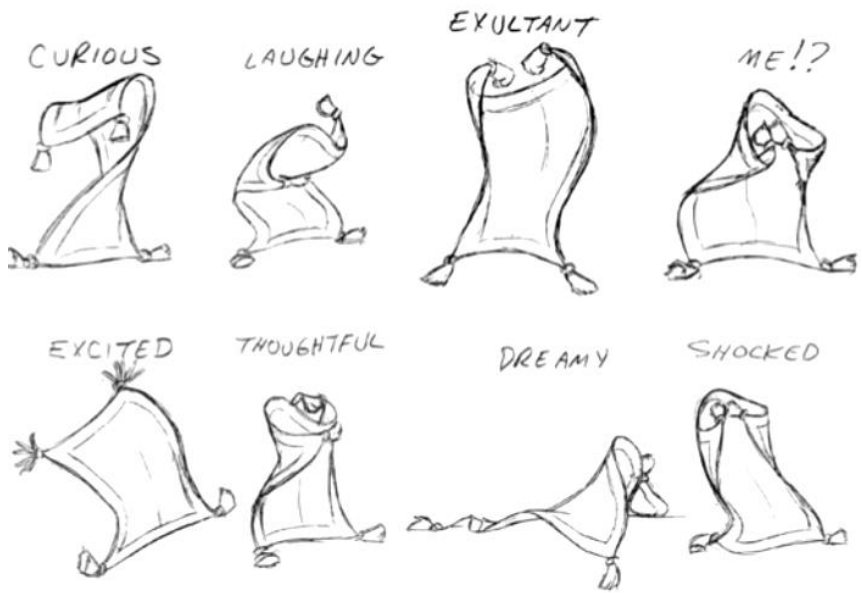
observar en la Ilustración 4, una hoja de BIMBO (1932, Fleischer Studios), personaje que aparece en la serie animada de Betty Boop, como se desarrolla entre las poses de actitud más relevantes una caminata y una corrida, con las particularidades de este personaje, que suele moverse al ritmo de la música y cuyos movimientos suelen acentuarla. Sus brazos y sus piernas se extienden ampliamente de forma exagerada, para marcar con claridad el rumbo de un personaje que tiende a meterse en problemas a lo largo de

secuencias muy dinámicas y musicales. La simpleza es fundamental, como se logra apreciar. Pero para llegar a ella es necesario definir ¿Qué es lo esencial para una acción o una expresión? Y a la hora de distinguir elementos fundamentales para la comunicación a través del movimiento, la línea de acción del personaje es la estrella guía de todo camino.

Línea de acción

Cualquier diseño básico de personaje, debería incluir un esbozo del movimiento propio del mismo. Debe ser rítmico, simple y directo, amplificando el efecto dramático. Estos elementos son los que define la compleja pero fundamental Línea de acción del personaje.

¿Qué es lo que nos dice que cada uno de los siete enanos de Blancanieves y los siete enanitos (Snow White and the Seven Dwarfs, Disney, 1937) son diferentes? ¿Qué es lo que hace que sepamos perfectamente que siente y piensa un personaje sin



rostro ni formas humanoides como la alfombra voladora de Aladdín (Aladdín, Disney, 1992)? Es la mágica Línea de acción, una de

Ilustración 5

las propiedades que hacen que cualquier cosa pueda ser un personaje expresivo, a la vez que es de las primeras decisiones a tomar a la hora de diseñar el movimiento. Es muy importante tomarse el tiempo necesario para diseñar la línea de acción y hacer múltiples bocetos de la misma, independientemente de

la técnica que se utilice, ya que es parte importante de lo que finalmente evocará una respuesta emocional en la audiencia, por lo que el profesional la incluirá necesariamente en los mismos. Este es un concepto artístico, que la mayoría de las veces, poco tiene que ver con la realidad y que a la vez es perceptible en la animación sin ser visible necesariamente. Es una guía en la que se basa el animador para marcar una pose efectiva y que funcione dentro del verosímil de la animación. No es casual, que la línea de acción sea mencionada numerosas veces a la hora de recorrer los principios de la animación como pueden ser: la puesta en escena, la exageración



Ilustración 6

o el atractivo. Y es que esta línea es literalmente la columna vertebral de la acción de nuestro personaje. La línea de acción es algo tan simple y tan complejo como una “generatriz del esfuerzo”, define Sáenz Valiente⁶. Una línea dinámica que recorre el cuerpo del personaje uniendo los puntos de apoyo donde se aplican las fuerzas. Estas fuerzas son productos de la acción del personaje y pueden ser varias a la vez. Richard Williams⁷ afirma que para que la figura resulte expresiva e interesante es importante separar el cuerpo del personaje en diferentes entidades y prestarle atención a cada una de ellas: cabeza, hombros, pecho, brazos, pelvis, regazo, piernas y pies. Incluso sugiere dividir en secciones más pequeñas de ser necesario siempre y cuando nos detengamos en conocer como es el mecanismo de las fuerzas que intervienen. Cada acción de cada parte del cuerpo tendrá su timing y es necesario orquestarlas para que cada mínimo

⁶ Sáenz Valiente R., (2006), *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva*, Buenos Aires, Argentina, Ediciones de la Flor.

⁷ Williams, R., (2001), *The Animator's Survival Kit Animated*, London, UK - New York, EE.UU, Faber and Faber.

movimiento se puntualice y a la vez funcione de forma orgánica con el resto para generar una construcción de sentido. No deberían moverse todas a la vez o de forma descoordinada. En la Ilustración 7, se desarrollan las acciones de una familia, del cortometraje Gerald McBoing – Boing (UPA, 1950). Es común que se hagan estas pruebas en conjunto para personajes cuyo complemento en escena es fundamental para la narración. Aquí se pueden apreciar las curvas en las líneas de acción de la madre y el padre. Cuando ambos pasean serenos sus curvas se complementan y van a la par. Cuando hay problemas, sus líneas se oponen, entran en conflicto, se cruzan, quedando el niño en el medio. La línea de acción de la madre se mantiene curva, amable, femenina, flexible. El padre por su parte, presenta ángulos en algunas partes del cuerpo, lo que lo distingue. Cuando ambos se inclinan en sus asientos esperando a que Gerald pronuncie su primera palabra, sus poses hacen que se vean alegres, inflando el pecho, con energía, con la mirada hacia abajo, lo que genera un foco en el niño, así como la sensación de presión sobre el mismo.

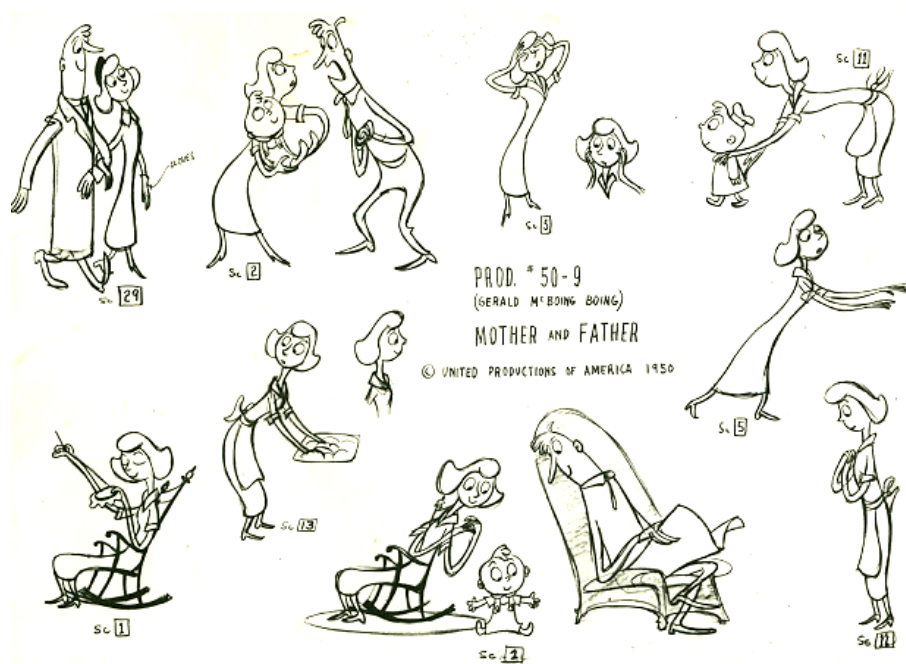


Ilustración 7

SIMETRÍA

La simetría, es una herramienta cuyo uso debe ser criterioso. Si bien una pose simétrica puede ser más fácil de leer y clara, carece de la naturalidad y el dramatismo propios de un personaje animado de forma asimétrica, en las que su parte funcionan diferentes aunque coordinadas. Y es que si observamos con atención como nos movemos los seres humanos, aunque los brazos vayan hacia la misma dirección y estén destinados a adoptar la misma pose final, no lo hacen de la misma manera ni en los mismos tiempos. Esto ayudará a darle naturalidad, que se mueva de forma coherente y que se perciba un volumen en el espacio que vive. Podemos encontrar autores, como Richard Williams⁸, que afirman que eventualmente la simetría es una excelente herramienta para expresar armonía, belleza, equilibrio, orden y autoridad y con ello, remarcar una pose de actitud, pero siempre debe ser elegida con conciencia de sus efectos.

GRAVEDAD Y BALANCE

Tiger (personaje de Winnie the Pooh, Disney, 1968), está parado en una de sus piernas e inclina el peso de su cuerpo hacia la misma en busca de equilibrio. A la vez, el personaje



Ilustración 8

está arrojando una pelota, manteniendo el equilibrio con el otro brazo y dirigiendo su mirada hacia su objetivo. Esto conforma una gran acción que se construirá a partir de la línea maestra que se tracen entre los puntos de fuerzas. Es en este momento de análisis de la pose del personaje donde las referencias vistas serán claves, como también pensar en dos conceptos que le darán peso al personaje y lo mantendrán aplicando las fuerzas correctamente. Steve Roberts explica los

⁸ Williams, R., (2001), *The Animator's Survival Kit Animated*, London, UK - New York, EE.UU, Faber and Faber.

conceptos de: gravedad y balance. La gravedad, es la fuerza primordial que se puede evidenciar actuando sobre cualquier personaje que se encuentre sobre la tierra. Se pueden determinar puntos en el personaje sobre los que actúa la gravedad y que le permitirán llevar adelante una acción o incluso mantenerse en pie. Estos centros de gravedad se ubican en la pelvis y cuanto más cerca del suelo se encuentra el centro de gravedad, más estable será el

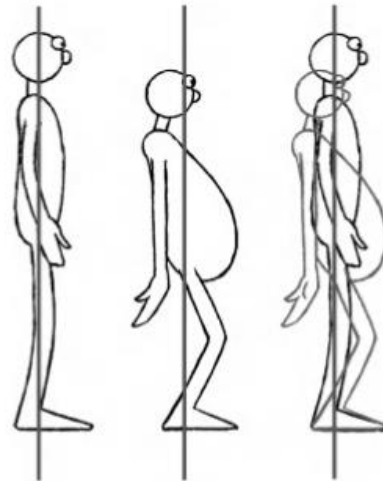


Ilustración 9

personaje y mayor será la fuerza. Los centros de gravedad varían todo el tiempo su ubicación, pero es importante estar atentos para evitar poses desbalanceadas. El balance, estará determinado por la forma de un objeto. Mayor la superficie de contacto con el suelo, más estable será el objeto. Un personaje con pies grandes se verá más estable, aunque muchos personajes con pies pequeños se verán más estables al abrir sus piernas y posicionarlas de tal manera que el centro de gravedad permita un balance como sucede en las caminatas. Para comprender el balance, Steve Roberts⁹ propone trazar una línea que cruce al personaje, y medir la cantidad de pesos que hay de cada lado (Ilustración 9). Por ejemplo, si tenemos un personaje con una gran barriga, será probable que se incline hacia atrás para balancear el peso, es decir, su línea de acción tenderá a curvarse.

En relación a este punto, es necesario traer a colación el principio de aplastamiento y estiramiento, explicado por Disney en sus 12 fundamentos, ya que esta deformación será parte importante a la hora de darle características al personaje en movimiento. Menos deformación presenta el personaje, más rígido parecerá. En la vida, todo lo orgánico presenta una deformación producto de las fuerzas que actúan sobre él. Esta deformación, puede ser llevada a un extremo en animación para acentuar determinada característica funcional al relato. Al aprender a controlar el nivel de deformación,

⁹ Roberts, S., (2011), *Character Animation Fundamentals Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*, USA, Focal Press, Elsevier

lograremos darle peso y cualidades al personaje y con ello, poses más claras y dramáticas.

Como ejemplo, si un personaje está cargando un objeto pesado (Ilustración 10), lo que provocará un corrimiento del centro de gravedad por el desbalance de los pesos, una flexión de piernas, producto del esfuerzo físico del personaje, un descenso de la altura producto de la curvatura y una tensión muscular como resultado del tironeo del objeto en sentido contrario a la gravedad. Sus brazos se estiran, dando cualidad orgánica al personaje y hablando del peso de la roca.

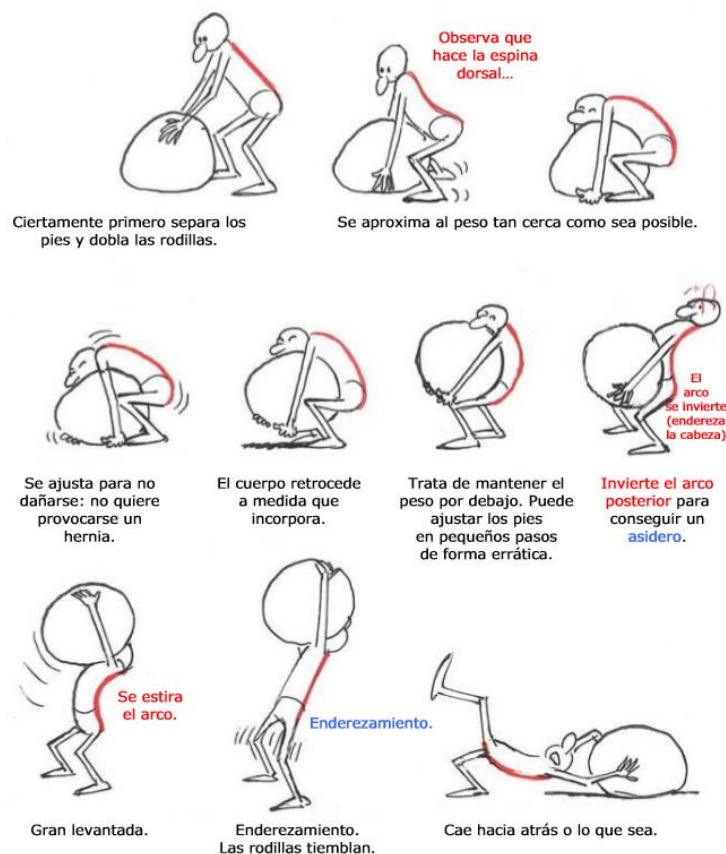


Ilustración 10

LAS POSES DE ACTITUD EN LA ANIMACIÓN LIMITADA

Cuando los personajes por su construcción y propuesta estética carecen de una línea de acción flexible, es decir, tiende a ser rígida y sin variaciones, suelen apoyarse en el

diálogo y en las expresiones faciales para transmitir un punto. Puede ser ejemplo de esto la serie *South Park* (Comedy Central, 1997). Sin embargo, por el dinamismo con el que cuenta aún sin movimiento en sí, la línea de acción es la clave del funcionamiento de la llamada animación limitada, como por ejemplo, el animé japonés o las producciones de UPA. Llamamos animación limitada, a un estilo de animación que tienen su origen en las producciones de posguerra y que se caracteriza por disminuir la cantidad de animación a partir de la simplicidad en la forma del personaje, la exageración, los movimientos reducidos y en loop (ciclo que se reinicia). A su vez encuentra un fuerte soporte en las poses acentuadas, en la complejidad compositiva y en el montaje expresivo. La reducción de movimientos es producto de una disminución de fotogramas, llegando a animarse en “treses” (una imagen repetida en tres frames) o más, en ocasiones en forma de ciclo que se repite. Esto genera una estética del estatismo, como explica Antonio Horno Lopez¹⁰ en “El arte de animación selectiva en las series de anime contemporáneas”, que es más visible en las escenas de diálogos extensos, en los que se producen leves movimientos para mantener el verosímil y agilizándose en las escenas de acción donde acompaña la rítmica del montaje. Sin una serie de attitude poses, que



Ilustración 11

respondan a la personalidad del individuo y que transmitan con eficacia lo que este piensa o siente, este estilo de animación difícilmente se sostendría. Se contaría con una serie de poses que no narran para sostenerse durante un período de tiempo sin lograr amalgamarse con otros elementos narrativos como el diálogo o la música. Estas poses de actitud estarán previamente esbozadas en la model sheet, teniendo en cuenta los momentos claves para la narrativa. La ilustración 11, presenta el desglose una escena del primer episodio de *Astorbey* (Osamu

¹⁰ Horno López, A. (2014), *El arte de la animación selectiva en las series de animé contemporáneas*, España, Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.

Tezuka, 1963), donde se observa claramente el mínimo movimiento que se produce. En relación a esta secuencia Horno López¹¹ explica “En un fragmento de seis segundos de duración existen sólo ocho poses principales diferentes, que además aparecen repetidas en numerosas ocasiones con apenas unas simples intercalaciones en los brazos de Astroboy”. Concretamente a la hora de llevar adelante esta tarea fundamental, hay que prestar especial atención al ritmo que producen las líneas del personaje y como se relacionarán con las líneas a su alrededor. No hay nada más dinámico y atractivo como las líneas curvas, los arcos, y estas en todas sus variedades son las herramientas más funcionales que tenemos para describir lo que sucede el interior del personaje. Tengamos en cuenta que una línea de personaje que se contrapone a la línea de la escena (cuando exista esto) le dará contraste, y a la vez, enfocará la atención en el personaje. Las líneas más rítmicas serán generalmente las que poseen diversas curvas. Acentos como intersecciones o quiebres de la línea generaran interés en el personaje. También, en ocasiones, pueden funcionar como elementos tensionantes, para mostrar la oposición entre dos o más personajes o elementos, tanto por su direccionalidad, como por sus cualidades (línea angulosa o curvas), por ejemplo en la confrontación de la Ilustración 12. Obsérvese como cambia el dramatismo en la primera imagen en relación a la segunda y como se clarifica el mensaje, comprendiendo la posición de cada personaje en escena. Las líneas angulares tienden a transmitir un sentimiento de tensión, las líneas suaves y libres sugieren armonía y paz. Una vez diseñada esta columna vertebral se procede con el esqueleto geométrico y las formas detalladas que conformarán al personaje.

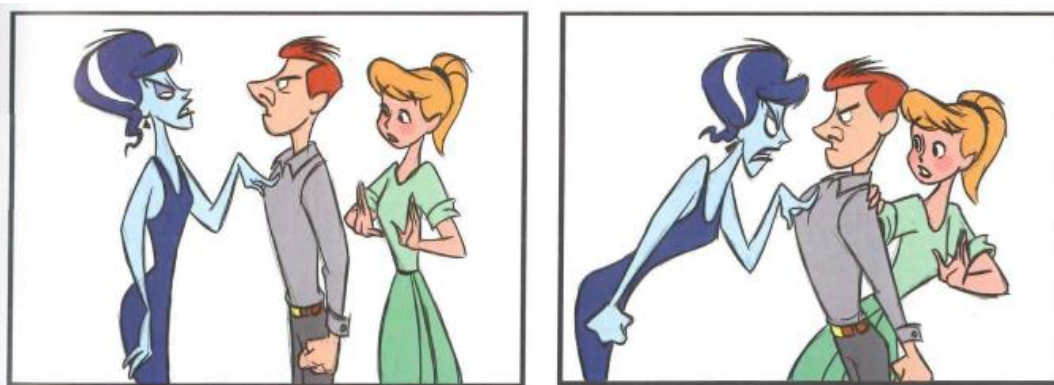


Ilustración 12

¹¹ Horno López, A. (2014), *El arte de la animación selectiva en las series de animé contemporáneas*, España, Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.

EL MÉTODO DE LA SILUETA

Son referencias claves para la observación los comics o tebeos. Sus artistas deben tener la capacidad de narrar con dibujos dinámicos y expresivos. Deben utilizar la imagen para afectar todos los sentidos del espectador. Scott McCloud¹² en su libro ¿Cómo se hace un comic? explica como las formas por su calidad, angulación o suavidad, puede provocar efectos en más de un sentido. La clave es limpiar la imagen de elementos que distraigan. Kit Laybourne¹³ propone reconocer las formas simples y comprender que una línea narra por sí sola. De hecho se dice que una línea puede ser identificada como un elemento o como un punto dinámico con determinada trayectoria unidireccional. No necesitaremos muchos elementos más para identificar un personaje y qué le sucede. “La perfección se logra no cuando no hay nada que añadir, sino cuando no queda nada más que quitar” afirma Antoine Saint Exúpery.



Ilustración 13

En esta línea existe un método alternativo al respecto para reconocer la capacidad de expresión de una pose, aún sin estar animado. Se relaciona, con la línea

de acción pero se basa en las formas sugeridas, en la silueta del personaje en pose (Ilustración 13). Si la acción del personaje está bien desarrollada y su línea de acción correctamente trazada, a pesar de la ausencia de detalles de la silueta, deberíamos poder saber qué le sucede a dicho personaje fácilmente. Esto nos permitirá a simple vista corroborar si la acción del personaje, desde sus elementos geométricos básicos se lee y se interpreta de la forma deseada. A la vez implica pensar ¿Qué poses hacen único a este personaje? Una vez que la respuesta esté clara, hay que atreverse a exagerarla.

¹² McCloud S., (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, USA, Kitchen Sink Press.

¹³ Labourney K., (1998), *The Animation Book: A Complete Guide to Animated filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3- D Animation (2ND REVISED EDITION)*— USA, Crown.

LA EXAGERACIÓN. EL CONCEPTO DE VEROSIMIL EN ANIMACIÓN.

La exageración, es uno de los doce fundamentos que establece Disney como elementales de la animación. Rodolfo Sáenz Valiente¹⁴ explica que, no implica crear poses distorsionadas, violentas y descoordinadas, sino, despojar de lo secundario e irrelevante para establecer una comunicación más directa y certera con la audiencia, atreviéndose a llevar algún elemento de la figura hacia extremos, muchas veces no realistas. Este es, definitivamente, uno de los recursos más importantes a la hora de construir acciones y movimientos sin animar un personaje. Y es que la animación no tiene que ver con el “realismo”, sino con el verosímil. Paul Welles¹⁵ explica que si bien

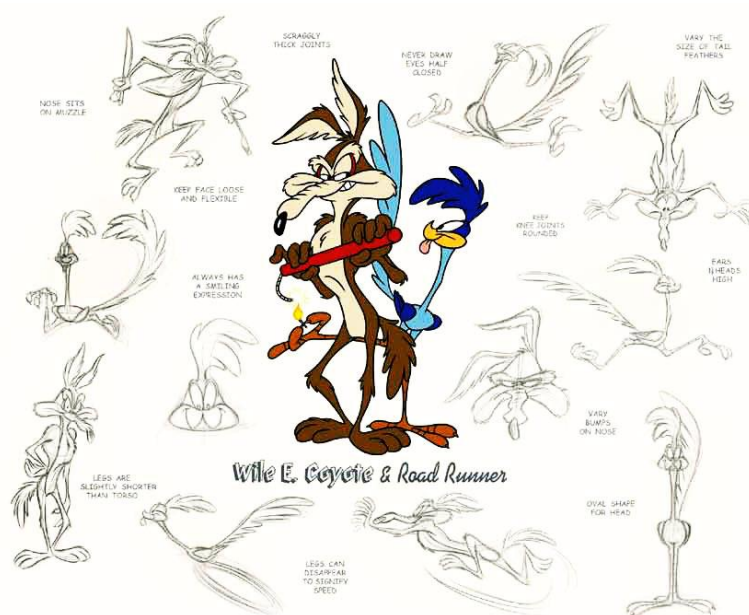


Ilustración 14

el concepto de realidad es algo relativo a los ojos de quien lo mira, hay una tendencia a alejar al mundo de la animación de este por su evidente carácter constructo. Sin embargo, en la animación la irrealidad absoluta se ofrece como presencia real” (Eco,

1986: 7). Las producciones de Disney, han tendido a establecerse como estándar para medir el grado de “realismo” de una animación. Habrá que localizar el grado de hiperrealidad de film, es decir, cuánto intenta imitar los recursos de los films de acción en vivo, cuánto recurre a un sonido diegético concordante con el contexto que se visualiza, cuánto se despegan sus físicas de las del mundo real. Muchos personajes no se mueven de forma realista pero resulta verosímil de acuerdo a la narrativa y a sus características. Los ojos fuera de órbita de Roger rabbit (Who Framed Roger Rabbit, Rober Zemeckis, 1988) o las deformaciones físicas que sufre el Coyote ante las trampas

¹⁴ Sáenz Valiente R., (2006), *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva*, Buenos Aires, Argentina, Ediciones de la Flor.

¹⁵ Wells, P., (1998), *Understanding Animation*, London,UK - New York, USA, Routledge.

del correcaminos (*Wile E. Coyote and the Road Runner*, 1949, Warner Bros. Animation, Marvel Animation, MÁS), no se corresponden con la física real sino que exploran un terreno en el que no se busca establecer un reflejo de la realidad sino dar impresión de la misma (Ilustración 14). Tiene que ver con un acto de persuasión, con la creación de discursos bajo sus propias leyes. Este discurso estará subordinado a la época, países, géneros, técnicas e implican una cierta censura a tener en cuenta por parte del espectador a partir de estos factores. Afirmar Metz¹⁶, en su texto “El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?” “, lo Verosímil, (...) es en principio la naturalización de lo convenido y no lo convenido mismo”. Este es uno de los conceptos esenciales a la hora de hablar del potencial creativo de la animación, porque si bien la observación de la realidad siempre es importante, será la creatividad la que permitirá que nuestro personaje y su mundo se distingan de cualquier otro. Los maestros yugoslavos de la Escuela de Zagreb, afirman que animar es “dar vida y alma a un diseño, no a través de la copia, sino a través de la transformación de la realidad” persiguiendo una estética “no realista y subversiva. Paul Welles¹⁷ afirma “Los animadores de Disney creen que se mueven más allá de las formas tradicionales de representación realista en su trabajo, y mantienen una hiperrealidad que no es ni una versión completamente exacta del mundo real, ni una reivindicación radical de la forma animada”. La pregunta es ¿Quién puede afirmar que una representación de ese tipo es más realista que una representación animada no ortodoxa sobre la percepción de un acontecimiento, por ejemplo? La animación permite altos niveles de subjetividad así como admite un hiperrealismo que funciona dentro de un mundo verosímil. Llevado al personaje, podemos afirmar que no hay que temer la formulación de poses fuertes y exageradas, que tienen el potencial de mejorar considerablemente una escena: en una situación escénica que se apoya en la pantomima, las poses pueden ser aplicadas con muy pocos intermedio y mucho tiempo de sostén para un efecto cómico, por ejemplo. Goldberg¹⁸ habla de un telegrama, enviando estas poses de forma distanciada la acción queda clara y genera el efecto deseado.

¹⁶ Metz C., (1972), *Le Vraisemblable, Communications*, n°11, Francia, Editorial Tiempo Contemporáneo.

¹⁷ Wells, P., (1998), *Understanding Animation*, London,UK - New York, USA, Routledge.

¹⁸ Goldberg, E., (2008), *Character Animation Crash Course*, Los Ángeles, USA, Silman-James Press.

EL ACTING EN LA PANTOMIMA. ANTICIPACIÓN COMO POSE DE ACTITUD.

En una escena musical, una pose exagerada por frase musical puede generar una adhesión instantánea y le da ritmo y humor al personaje. De igual manera, la anticipación, se vale en ocasiones de poses de actitud marcadas con eficacia para dirigir la atención del espectador hacia donde se desarrollaran las acciones principales, a través de una vinculación de una acción con la siguiente. Ningún movimiento que podamos observar en la realidad se da sin una anticipación sutil o exagerada. Esto no dejará dudas sobre lo que hace el personaje pero implica un diseño previo en el que se establezca las formas de movimiento del personaje para que no se salga de control y respondan a un verosímil. Charles Chaplin proponía la siguiente fórmula: 1 Cuenta que es lo que vas a hacer. 2 Hazlo. 3 Cuenta que es lo que has hecho. Algo semejante repetía el legendario mimo francés Marcel Marceu. Y es que serán estos principios de anticipación, acción y reacción de los que nos valdremos para comunicar correctamente qué ocurrirá. Esto se traduce a una pose en la que le transmitamos al espectador una necesidad de fijar su atención en lo que vendrá y de hecho, si prestamos atención, en nuestro cotidiano todas nuestras acciones están precedidas por anticipaciones más o menos notorias.

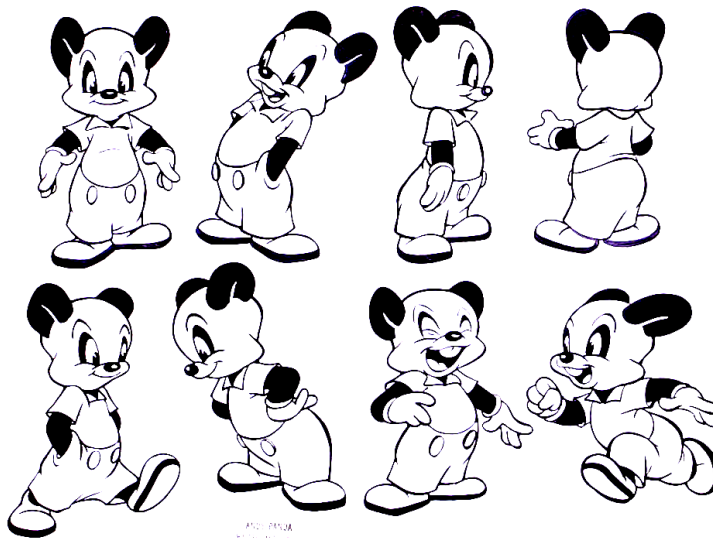


Ilustración 15

Dependiendo del personaje en sí, será más o menos importante definir estas poses de anticipación con anterioridad. Es muy común en personajes desarrollados para videojuegos, el diseño de una anticipación, que

servirá para fundir la pose Idle (llamada así a la pose del personaje en descanso, cuando el usuario no envía ninguna orden) con acciones siguientes producto del accionar de comandos por parte del usuario. En la Ilustración 15, puede observarse una model sheet de Andy Panda (1939, Walter Lantz), en donde se mezclan los diseños de poses que

funcionarán como anticipaciones con reacciones posteriores. En la pantomima será dónde la animación encontrará grandes herramientas como esta, para darle atractivo al ACTING del personaje y comunicar eficazmente. El atractivo del personaje, es otro de los fundamentos de la animación y va de la mano con la creación de un buen acting, es decir, la habilidad para convencer al espectador de que el personaje existe y a la vez que esta audiencia, se deje guiar por el mismo dentro de la historia gracias a su empatía. Una pantomima, es una escena en la que los personajes tienen la oportunidad de expresar sus sentimientos, pensamientos, deseos, impresiones sólo a través de sus poses y expresiones faciales. La pantomima deberá ser analizada con atención, y es una gran fuente de inspiración para comprender el empleo de cada parte del cuerpo en función de una idea. Chaplin siempre decía que la expresión más profunda de una acción se daba cuando el actor podía expresarlo sólo con su silueta y esta es la tarea del animador, quien deberá actuar referenciándose en sí mismo y proyectándolo en su personaje. No es casual que muchos animadores recurran a estudios sobre



Ilustración 16

métodos de actuación para desarrollar sus animaciones. Sin embargo, no podemos pretender que la actuación en cualquier film de acción real funcione con eficiencia en una película de animación. El animador debe comprender la necesidad de romper la verticalidad de los movimientos del ser humano para introducir quiebres, curvas y ángulos que faciliten la interpretación. Sin embargo, si revisamos el cine de los grandes cómicos del cine mudo como Charles Chaplin, Buster Keaton, Harpo Marx, Harol Lloyd, entre otros, podemos encontrar muchos de los conceptos revisados aplicados en sus poses cómicas. ¿Por qué nos detenemos en este punto? Si un personaje no logra un acting convincente en reposo y en silencio, muy difícil será que lo logre al ser animado con sonido. La realidad es que el sonido debe venir a complementar lo que la imagen muestra, no a redundarla. “El gesto comienza donde acaba la palabra” afirmará Chaplin.

Si logramos desarrollar posturas fuertes que funcionen para una escena de pantomima, las escenas donde parte de la información descansa en el diálogo no serán un problema. De igual manera, debe darse el complemento entre actitud facial y corporal.

En la Ilustración 17 puede observarse algunas de las poses tomadas por Chaplin caracterizado como Charlot. Si Charlot duda, toma una línea de acción curva, se toma la cabeza, mueve su bigote hacia un lado. Si Charlot se enoja, saca pecho, se arremanga,



Ilustración 17

mira hacia un lado con odio y su pose se vuelve rígida. Su actuación se basaba en poses previamente diseñadas para ese personaje, lo que configuraba un código que lo hacía universalmente cómico. Esto es producto del estudio y la comprensión de un lenguaje corporal y facial. De igual manera, si Charlot se vuelve arrogante, tratando de simular distinción en determinadas situaciones, tenderá a curvar su línea de acción hacia atrás, descansará su mano sobre la cintura, sonreirá con orgullo, levantará el mentón y caminará con exageración y rigidez. Algo semejante, puede percibirse en la model sheet del personaje Professor Bluteau de la Ilustración 18 (Fleischer Studios, 1933), cuya soberbia y arrogancia es semejante a lo que Chaplin intenta parodiar con su torpe Charlot.

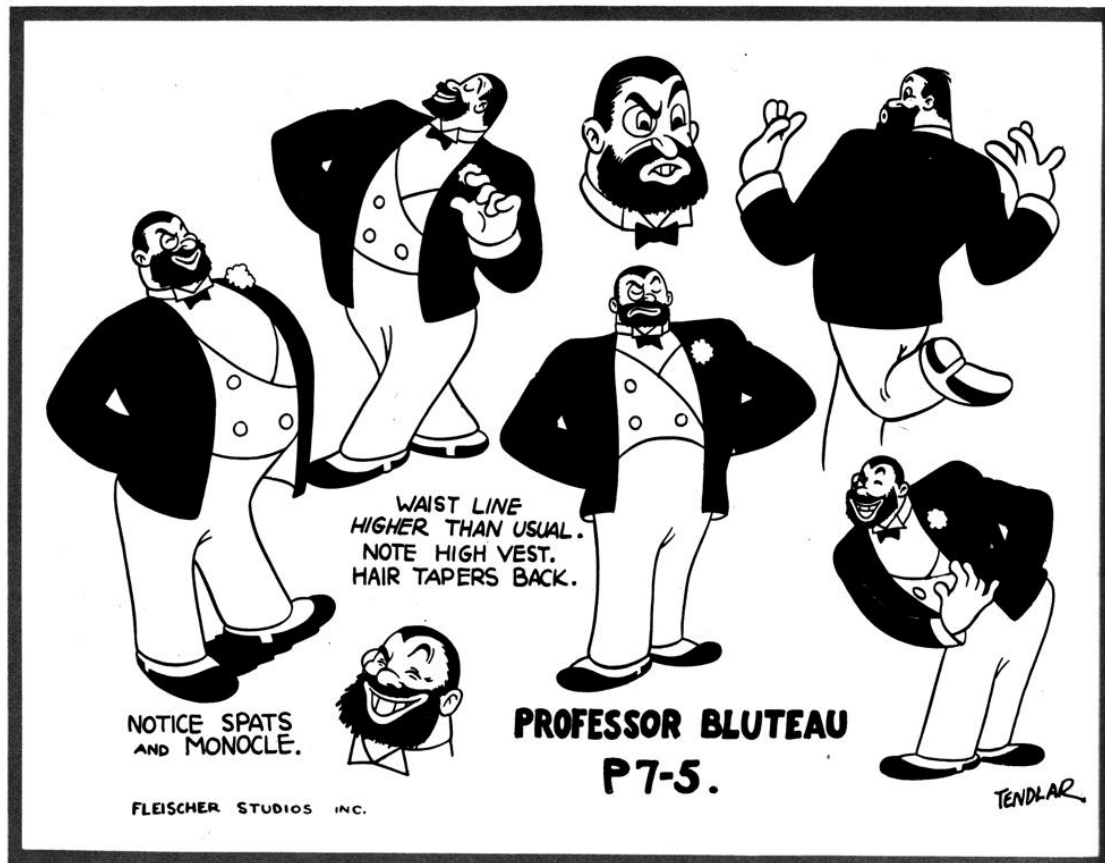


Ilustración 18

LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL

Richard Williams¹⁹ afirma que si logramos una buena expresividad a través de elementos corporales no es necesaria una boca y menos diálogo para comprender. De hecho, sugiere practicar con personajes sin rostros para comprender la dinámica de los cuerpos, luego agregar rostros sin boca, dejando a la misma para lo último. Si bien la expresión facial es parte muy importante, no hay que dejar que compita con la expresión corporal. Por más expresivo que sea un rostro, puede ser anulado si el cuerpo no logra acompañarlo. Bien complementados, cuerpo y rostro le darán brillo a la acción del personaje y lo nutrirán de una sensación de movimiento aún sin existir el mismo. Saint – Exúpery afirmaba “No son los ojos, sino la mirada. No son los labios, sino la sonrisa”. El sistema expresivo del rostro actúa a través del coordinado ensamblaje de ojos, párpados, cejas, mejillas, nariz, boca, lengua, mandíbula. Los ojos y las cejas son parte

¹⁹ Williams, R., (2001), *The Animator's Survival Kit Animated*, London, UK - New York, EE.UU, Faber and Faber.

muy importante, ya que tienen la capacidad de expresar grandes emociones con pequeñas variaciones. Existen distintos tipos de miradas y eso deberá ser plasmado en la model sheet. Si el personaje permanece con la misma mirada en todas las poses carecerá completamente de vida. De igual manera, las cejas muchas veces subestimadas, pueden generar una expresión facial completa de enojo, por ejemplo, por sí solas. En el rostro, como en el cuerpo se aplican los principios de exageración, estirar y aplastar, así como la anticipación con el mismo objetivo: lograr la efectividad en la lectura. Sin embargo, habrá que prestar atención a las distancias proporcionales entre las partes del rostro, y evitar que las deformaciones sean tales que deje de reconocerse el personaje, y, por lo tanto, pierde identidad. De igual manera, se aplican los principios físicos y el control de los pesos y volúmenes. El rostro, debe ser pensado como una masa sólida que toma formas, no como líneas. Todo deberá estirarse y encogerse con proporción. Tampoco es recomendable accionar todas las partes a la vez, puede resultar confuso. Hay que comprender qué elementos son claves para cada expresión y hacerlos intervenir de forma clara y directa. En la ilustración 18, vemos el diseño de Michigan J.

Frog
(Warner
bros.
,1955), en
el que se
miden con
precisión,
las

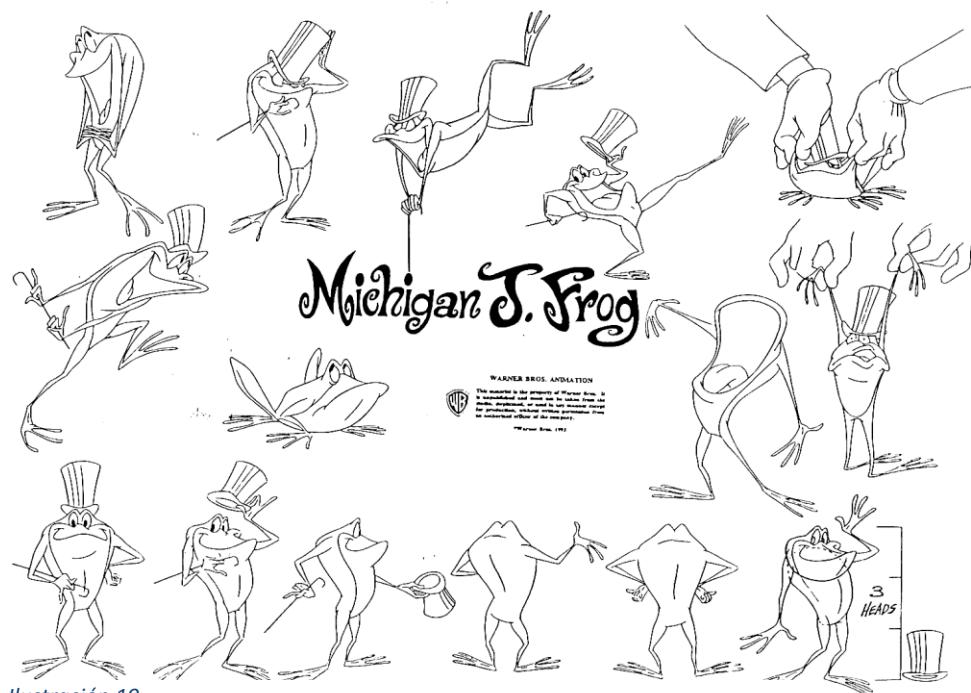


Ilustración 19

proporciones de la boca cuando canta ($\frac{2}{3}$ del tamaño del cuerpo), los estiramientos de brazos y piernas, el uso de las cejas y la posición de los labios, con el objetivo de mantener la personaje coherente e identificable, incluso ante su actitud polarizada, muy importante, ya que constituye el gag del cortometraje.

Es parte del diseño de poses de actitud para el personaje, decidir qué sistema expresivo predomina. Algunos personajes suelen expresar más con una parte del cuerpo que con otra. En esas ocasiones se suele poner el énfasis en ese sistema, dejando el resto para el desarrollo de acciones secundarias que acompañen a las principales. Con este objetivo, es fundamental que ante tal necesidad, se desarrollen model sheets particulares de las partes corporales intervinientes en ese sistema. Por ejemplo, un personaje que tiene como característica distintiva hablar de forma constante con las manos, requerirá una model sheet particular, en la que se especifique la forma del movimiento. En el caso de producciones muy grandes, en las que los animadores serán muchos y dónde el proceso es más difícil de controlar, suelen hacerse model sheets de diversas porciones del cuerpo como herramienta para prevenir problemas operativos.

Aquí es dónde radica la necesidad de diseñar buenos extremos para el personaje y una model sheet analizada en profundidad con poses dinámicas y exageradas para las acciones principales. Realizando esta práctica comprenderemos lo importante y lo complejo que será llevar adelante este tipo de diseño del movimiento para que el personaje sea verosímil, ni hablar icónico y universal. Es una mezcla de investigación y creatividad. Implicará búsquedas tanto en referencias externas como propias frente a un espejo. Y es que sin darnos cuentas estamos desarrollando actuaciones todo el

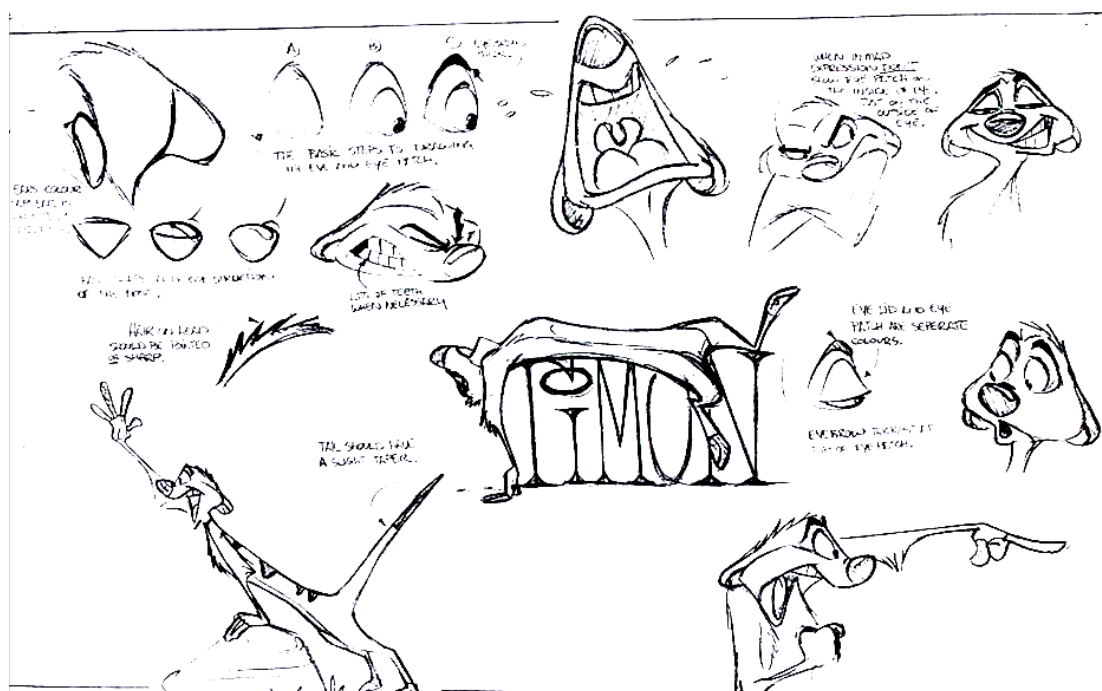


Ilustración 20

tiempo en nuestro cotidiano, al cambiar nuestro comportamiento según el contexto. Será necesario hacer una colección de gestos generados y fotográficos. Una vez que lo tenemos, será necesario simplificar todo ese material en una pose en la que cada decisión apunte hacia determinada idea. Hay que resistirse a la tentación de agregar demasiados elementos al diseño de movimiento, debe ser rápido de leer y simple, más que bonito. Todos tenemos un registro de una gama de emociones básicas, sólo hace falta pensar cómo se dan en cada personaje y exagerarlo. Observación y capacidad de proyección son la clave. Un estudio detallado del lenguaje corporal es tarea obligada para el animador, aun cuando ciertas ideas parezcan estereotipadas. Necesitamos conocerlo para establecer perfiles psicológicos o quebrar el lenguaje esperado. Pero no hay que olvidar que los estudios sobre el acto y lo que refleja implican una serie de códigos que cuentan con la ventaja de ser reconocidos fácilmente por el espectador. Sabemos que un caminar erguido, hablará de valor, confianza, seguridad. El comerse las uñas habla de nervios o temor. La cabeza sostenida por las manos habla de aburrimiento. Cruces de brazos hablan de rechazo. No hay que olvidar las acciones secundarias, que terminan de reforzar la pose de actitud central. Cuando se analizaron muchas de las model sheets en este desarrollo, se nombraron más de una acción que hicieron a la interpretación de lo que le sucedía al personaje. En la ilustración 20, Timón (Disney, 1994), el personaje se encuentra triste (acción principal), no sólo se inclina hacia atrás, sino que abre la boca y derrama lágrimas. En la pose en la que está emocionado por algo que vio, no sólo dirigió su cabeza hacia allí y sonrió (acción principal), sino que señala la dirección del asunto y cierra su puño con fuerza sin poder contener la emoción. Las acciones actúan reforzando la idea, logrando una unidad en la que cada detalle no compite sino que se complementan y funcionan de forma orgánica. Hay que evitar que las acciones secundarias compitan por la atención del espectador con las principales. Es importante lograr un armónico funcionamiento y esto se logra jerarquizando y bocetando.

CONCLUYENDO

El diseño de las poses de actitud que le darán al animador una paleta de expresividad con la que darle vida al personaje, incluye elementos cuya influencia es difícil de sospechar. Cada animador, a la vez, le coloca su impronta y jerarquiza según un criterio propio y del orden de lo autoral. En este ensayo, se buscó desarrollar grandes elementos expresivos, para una introducción al diseño del personaje y su movimiento plasmado en la valiosa herramienta que es la Model Sheet. Su empleo, dependerá de los modos de producción y hasta de la técnica. Es muy probable, que en una animación hacia adelante, sea utilizada con menos injerencia que en una animación por extremos. En la primera, servirá para conocer el personaje, bocetar el contenido del plano previo a la animación, a modo de referencia. En la segunda, formará parte de la cuidadosa planificación de claves y extremos. Sin embargo, en ambos casos, funcionará para descartar la posibilidad de que nuestro personaje sea incapaz de comunicarse correctamente con la audiencia. Un buen diseño implica asegurarnos de que el personaje es suficientemente vívido, de que podemos sentirnos emocionalmente cerca de él, dejarnos llevar por sus gestos y movimientos. Debemos creer en él, ya que su actitud es sincera y justificada, y entender que esas acciones sólo pueden ser desarrolladas por ese personaje y no por otro. Volviendo al desarrollo inicial, es una realidad que nadie puede enseñar a otro una fórmula al respecto. El éxito del diseño de personajes será producto de un camino en el que los errores deben formar parte inexorablemente. Y será en ese momento, en el que el artista se dispone a dialogar con ese ser que saluda desde el papel, dónde la verdadera magia comenzará a producirse.

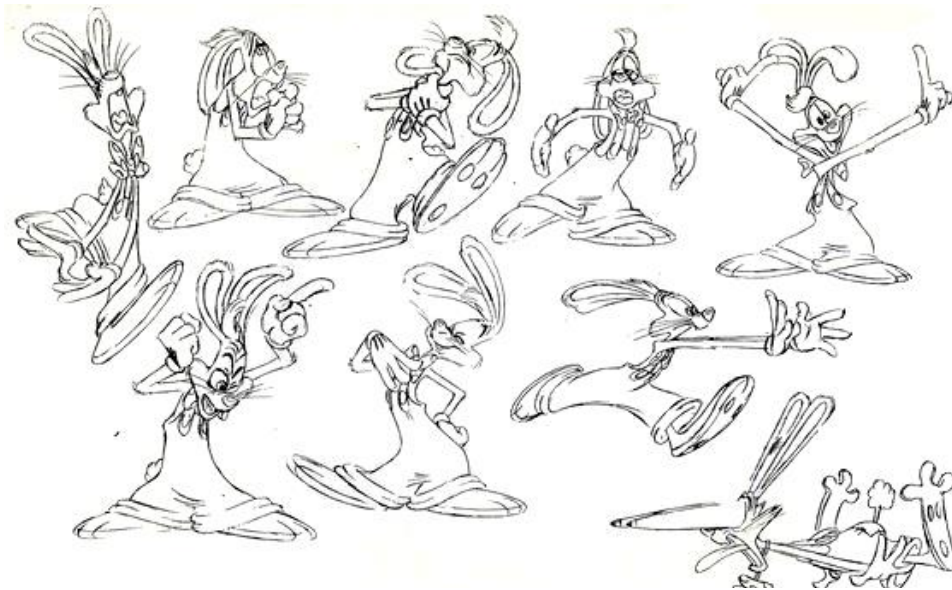


Ilustración 21

Bibliografía

Blair, P., (1994), Cartoon Animation, EE.UU, Walter Foster Publishing.

Goldberg, E., (2008), Character Animation Crash Course, Los Ángeles, USA, Silman-James Press.

Horno López, A. (2014), El arte de la animación selectiva en las series de animé contemporáneas, España, Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.

Keane, G., A System for planning and timing animation, Animation Meat, http://www.animationmeat.com/pdf/featureanimation/Glen_Keane_Animation.pdf

Labourney K., (1998), The Animation Book: A Complete Guide to Animated filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3- D Animation (2ND REVISED EDITION)– USA, Crown.

McCloud S., (1993), Understanding Comics: The Invisible Art, USA, Kitchen Sink Press.

Metz C., (1972), Le Vraisemblable, Communications, n°11 , Francia, Editorial Tiempo Contemporáneo.

Ortiz Sobrino, M.A, Rodríguez Fernández, I. (2012) Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción “anime”, Revista Comunicación y Hombre N°8 , Madrid, Universidad Complutense de Madrid.

Roberts, S., (2011), Character Animation Fundamentals Developing Skills for 2D and 3D Character Animation, USA, Focal Press, Elsevier.

Sáenz Valiente R., (2006), Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada para juegos o interactiva, Buenos Aires, Argentina, Ediciones de la Flor.

Wells, P., (1998), Understanding Animation, London,UK - New York, USA, Routledge.

Williams, R., (2001), The Animator's Survival Kit Animated, London,UK - New York, EE.UU, Faber and Faber.

Wright, J.A, (2005), Animation Writing and Development, USA, Focal Press, Elsevier

Imágenes / Model Sheets

Ilustración 1 – *Bugs Bunny, Looney Tunes, 1938, Warner Bros. Tex Avery, Bob Clampett, Chuck Jones, Ben Hardaway, Robert McKimson.*

Ilustración 2 - *Bestia, Beauty and the Beast, 1991, Disney. Glen Keane*

Ilustración 3 – *Donald Duck, Silly Symphonies, 1934, Disney. Dick Lundy.*

Ilustración 4 – *Bimbo, Betty Boop Cartoon, 1932, Fleischer Studios. Dick Huemer.*

Ilustración 5 – *Magic Carpet, Aladdin, 1992, Disney. Glen Keane.*

Ilustración 6 - Goldberg, E., (2008), *Character Animation Crash Course*, Cap: *Character Construction and design*. Pág 43. Los Ángeles, USA, Silman-James Press.

Ilustración 7 - *Mother and Father*, Gerald Mc Boing – Boing, 1950, UPA.

Ilustración 8 – *Tigger*, *Winnie the Pooh*, 1968, Disney.

Ilustración 9 - Roberts, S., (2011), *Character Animation Fundamentals Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*, Chapter Three. *The construction of a simple Character, Its articulation and balance*. Pág 114. USA, Focal Press, Elsevier.

Ilustración 10 - Williams, R., (2001), *The Animator's Survival Kit Animated*, Pág 256. London, UK - New York, EE.UU, Faber and Faber.

Ilustración 11 – *Astro Boy*, *Astroboy*, 1963, Osamu Tezuka. Ilustración tomada de Horno López, A. (2014), *El arte de la animación selectiva en las series de animé contemporáneas*, España, Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.

Ilustración 12 - Goldberg, E., (2008), *Character Animation Crash Course*, *Acting in Animation –Part 1: Getting Started*, Pág. 19. Los Ángeles, USA, Silman-James Press.

Ilustración 13 - Goldberg, E., (2008), *Character Animation Crash Course*, *Attitude Poses*, Pág 4. Los Ángeles, USA, Silman-James Press.

Ilustración 14 - Wile E. *Coyote and the Road Runner*, Wile E. *Coyote and the Road Runner*, 1949, Warner Bros., Chuck Jones.

Ilustración 15 – *Andy Panda*, *Life Begins for Andy Panda*, 1939, Universal Pictures, Walter Lantz.

Ilustración 16 – *Montaje poses Charles Chaplin*. <http://4.bp.blogspot.com/-9Ou5Jk0NpDs/UJwi-OYcN3I/AAAAAAAAADq0/X7ehmOlzX7w/s1600/chaplin.jpg>

Ilustración 17 - Charles Chaplin poses por Agnes Yatan, <http://yatansketchbook.blogspot.com.ar/2011/02/11-02-2011-master-charlie-chaplin-poses.html>

Ilustración 18 – *Professor Bluteau*, *Popeye*, 1933, Fleischer Studios, Dave Tendlar.

Ilustración 19 – *Michigan J. Frog*, *One Froggy Evening*, 1955, Warner Bros., Chuck Jones.

Ilustración 20 – *Timón, The Lion King, 1994, Disney.*

Ilustración 21 – *Roger Rabbit, Who Framed Roger Rabbit?, 1988, Robert Zemeckis, Touchstone Pictures y Amblin Entertainment, Richard Williams.*